

2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

2.1 Bevezetés

2.1.1 Cél

[A dokumentum célja]

2.1.2 Szakterület

[A kialakítandó szoftver milyen területen használható, milyen célra]

2.1.3 Definíciók, rövidítések

[A dokumentumban használt definíciók, rövidítések magyarázata]

2.1.4 Hivatkozások

[A dokumentumban használt anyagok, web-oldalak felsorolása]

2.1.5 Összefoglalás

[A dokumentum további részeinek rövid ismertetése]

2.2 Áttekintés

2.2.1 Általános áttekintés

[A kialakítandó szoftver legmagasabb szintű architektúráis képe. A fontosabb alrendszerek felsorolása, a közöttük kialakítandó interfészek lényege, a felhasználói kapcsolatok alapja. Esetleges hálózati és adattárolási elvárások.]

2.2.2 Funkciók

[A feladat kb. 4000 karakteres (kb 1,5 oldal) részletezettségű magyar nyelvű leírása. Nem szerepelhetnek informatikai kifejezések.]

2.2.3 Felhasználók

[A felhasználók jellemzői, tulajdonságai]

2.2.4 Korlátozások

[Az elkészítendő szoftverre vonatkozó – általában nem funkcionális - előírások, korlátozások.]

2.2.5 Feltételezések, kapcsolatok

[A Hivatkozásokban felsorolt anyagok, web-oldalak kapcsolódása a feladathoz, melyik milyen szempontból érdekes, milyen inputot ad.]

2.3 Követelmények

2.3.1 Funkcionális követelmények

[Az alábbi táblázat kitöltésével készítendő. Dolgozzon ki követelmény azonosító rendszert! Az ellenőrzés módja szokásosan bemutatás és/vagy kiértékelés, ennek a konkrét megvalósulását kell megadni. Prioritás az RFC 2119 alapján (alapvető: MUST, fontos: SHOULD, opcionális: MAY)]

MAY). Az alapvető követelmények nem teljesítése végzetes hiba, a rendszer nem fogadható el. Forrás alatt a követelményt előíró anyagot, szervezetet kell érteni. Esetünkben forrás lehet maga a csapat is, mikor ő talál ki követelményt. Use-case-ek alatt az adott követelményt megvalósító használati esete(ke)t kell megadni.

A táblázatban egy bankautomatás példa szerepel.]

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Use-case	Komment
MAP001	Térkép és utak kiépítése.	A játékos látja az utakat és magát a térképet.	MUST	A tervező csapat gonoszonsz	A járművek mozoghatnak az utakon.	
MAP002	Lakások és munkahelyek elhelyezése.	A játékos láthatja a lakásoktól elinduló autókat és magukat a munkahelyeket, ahova érkeznek.	MUST	A tervező csapat gonoszonsz	A lakásokból indulnak a kocsik a munkahelyekbe érkeznek.	
SNW001	Aktív havazás és hó állapotának változása.	A játékos valós időben látja a hó állapotának változását / jegesedését.	MUST	A tervező csapat gonoszonsz	A hóval tudnak a járművek érintkezni és a hó folyamatosan nő.	
CAR001	Autók valós idejű útvonaltervezése és mozgása.	Az autók egy megadott útvonalon közlekednek, ami mindig a legrövidebb lesz, amit az időjárás befolyásolhat.	MUST	A tervező csapat gonoszonsz	Az autók mozognak az utakon és mindig a legrövidebb utat keresik.	
CAR002	Autók egymással való érintkezése.	Az autók egymással ütközhetnek ezzel lezárva az utat.	MUST	A tervező csapat gonoszonsz	Az autók tudnak egymással ütközni.	

CAR003	Autók hóval és jéggel való érintkezése.	Az autók a vékony hórétegen átmenve jegesítik az utat. Jeges úton való közlekedés lehetséges ütközést eredményez	MUST	A tervező csapat gonoszonosz	Az autók jegesíthetik az utat vékony hóréteg esetén. Mély hó esetén útvonalat váltanak az út állapotok miatt.	
SPL001	Hókotrók, és a hókotrók irányítása.	Hókotrók mozognak a játékos irányítására.	MUST	A tervező csapat gonoszonosz	A hókotrók mozognak a játékosok irányítására.	
SPL002	Hókotrók hóval és jéggel való érintkezése.	A hókotrók a havat eltüntetik / kotorják. Ha nem hókotró fej van akkor jegesíthetik az utat. Jeget felkotorhatnak / eltüntethetnek.	MUST	A tervező csapat gonoszonosz	A hókotrók jeget és havat tüntethetnek / söpörhetnek el.	
SPL003	Hókotró fejek és a hókotró fejek használata hóval és jéggel szemben.	Különböző fejek különböző hatást váltanak ki a hóra és a jégre.	MUST	A tervező csapat gonoszonosz	Különböző hókotró fejek más-más hatást keltenek ki a hóval szemben.	
SPL003	Üzemanyagot igénylő hókotró fejek kezelése.	Ha az adott fej hóval lép kapcsolatba akkor üzemanyagot használ és ezt egy üzemanyag jelző mutassa.	SHOULD	A tervező csapat gonoszonosz	Az üzemanyagos hókotrók üzemanyagot használnak, ha hóval érintkeznek.	
CUR001	Hókotrók tisztítás után kapott pénze.	Egy pénz jelző megy fel a havat takarított éppen el egy hókotró.	MUST	A tervező csapat gonoszonosz	A hókotrók kapnak pénzt a takarításért és azt elkölthetik a boltban.	

CUR002	Segédeszközök vásárlása a kapott pénzből.	A felhasználó látja, hogy miket vehet a boltból, és pénzt költve megvásárolhatja ezeket a segédeszközöket.	MUST	A tervező csapat gonoszonosz	A boltból lehet segédeszközöket venni amik segítenek a takarításban.	
SPL004	Hókotró fejek cseréje.	Látszik az használható hókotró fejek listája.	MUST	A tervező csapat gonoszonosz	A játékos hókotró fejeket cserélhet különböző hó szituációk ellen.	
BUS001	Buszok, és a buszok irányítása.	Buszok úgy mozognak, ahogy a felhasználó irányítja őket.	MUST	A tervező csapat gonoszonosz	A játékos irányíthat buszokat és a megállóban megállhat.	
STP001	Megálló végállomások elhelyezkedése és a buszok érintkezése a végállomásokkal.	A térképen lehet látni a buszmegállókat.	MUST	A tervező csapat gonoszonosz	A térképen buszmegállók lesznek elhelyezve, ahonnan a busz utasokat vehet fel és rakhat le.	
STP002	Buszra felszálló / leszálló utasok kezelése.	A buszsofőr látja az utasok számát az egyes megállóban és azokat, ha egy másik megállóba viszi akkor ott leszállnak és a leszállított utasok száma megnő.	MUST	A tervező csapat gonoszonosz	A buszos utasokat szállíthat és azokat az utasokat leszállítva a leszállított utasok száma nő.	
BUS002	Buszok egymással való érintkezése.	A buszok tudnak egymással ütközni és akkor megállnak egy időre.	MUST	A tervező csapat gonoszonosz	A buszok egymással ütközhetnek és akkor egy kis időre leállnak.	

BUS003	Buszok hóval és jéggel való érintkezése.	A buszok tudják jegetíteni az utat vékony hóréteg esetén és meg tudnak csúszni a jeget úton.	MUST	A tervező csapat gonoszonsz	A buszok jegetíthetik az utat hóréteg esetén vagy a jeget megetcsúszhatnak.	
BUS003	Buszok az autókkal való érintkezése.	A buszok tudnak autókkal ütközni és ilyenkor a buszok leállnak egy kis időre.	MUST	A tervező csapat gonoszonsz	A buszok ütközhetnek az autókkal és ezáltal az buszok egy kis időre leállnak.	
PHS001	Játékos mennyiség és típus kiválasztása a játék elején.	A játék elején a játékos(ok) kiválaszthatja(ák), hogy mennyi játékos legyen és ki milyen szerepet vegyen fel (hókotró / buszos)	MUST	A tervező csapat gonoszonsz	A játékos a játék elején kiválaszthatja a játékosok számát és típusait.	

2.3.2 Erőforrásokkal kapcsolatos követelmények

[A szoftver fejlesztésével és használatával kapcsolatos számítógépes, hardveres, alapszoftveres és egyéb architektúráis és logisztikai követelmények]

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment

2.3.3 Átadással kapcsolatos követelmények

[A szoftver átadásával, telepítésével, üzembe helyezésével kapcsolatos követelmények]

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment

2.3.4 Egyéb nem funkcionális követelmények

[A biztonsággal, hordozhatósággal, megbízhatósággal, tesztelhetőséggel, a felhasználóval kapcsolatos követelmények]

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment

2.4 Lényeges use-case-ek

[A 2.3.1-ben felsorolt követelmények közül az alapvető és fontos követelményekhez tartozó használati esetek megadása az alábbi táblázatos formában.]

2.4.1 Use-case leírások

[Minden use-case-hez külön]

Use-case neve	
Rövid leírás	
Aktorok	
Forgatókönyv	

2.4.2 Use-case diagram

2.5 Szótár

[A szótár a követelmények alapján készítendő fejezet. Egy szótári bejegyzés definiálásához csak más szótári bejegyzések és köznapi – a feladattól független – fogalmak használhatók fel. A szótár mérete kb. 1-2 oldal legyen. A bejegyzések legyenek ABC sorrendben!]

2.6 Projekt terv

[Tartalmaznia kell a projekt végrehajtásának lépéseit, a lépések, eredmények határidejét, az egyes feladatok elvégzéséért felelős személyek nevét és beosztását, a szükséges erőforrásokat, stb. Meg kell adni a csoportmunkát támogató eszközöket, a választott technikákat! Definiálni kell, hogy hogyan történik a dokumentumok és a forráskód megosztása!]

2.7 Napló

[A napló tartalmazza az előző beadás óta eltelt időszak történéseit időrendben. A naplóból egyértelműen ki kell derülnie, hogy az egyes anyagrészeket ki és mennyi idő alatt készítette.

A napló bejegyzésekből áll. Minden bejegyzésnek tartalmaznia kell:

- *a történet kezdetének időpontját, nap-óra pontossággal*
- *a történet időtartamát, óra felbontással*
- *a szereplő(k) nevét (Kérjük a szereplők VEZETÉKNEVÉT használni)*
- *a tevékenység leírását.*

Amennyiben a tevékenységben több szereplő vesz részt, akkor az a tevékenység csak értekezlet lehet, amelynek az eredményei DÖNTÉSEK. A döntéseket precízen meg kell szövegezni (Pl.: Az X objektum Y és Z metódusainak kódját W készíti el Q határidőre).

Ha a bejegyzés egyetlen személyhez kötődik, akkor meg kell adni, hogy a tevékenység milyen dologra irányul. A dolog a feladat kapcsán elkészítendő termék, amelynek a (esetleg korábban) beadott anyagban megtalálhatónak kell lenni.

A naplóbejegyzés felbontásának egysége szöveges, rajzos anyag esetében az ábra, diagram, vagy kb. fél-egy oldalnyi szöveg. Kódban az egység a metódus. (Pl.: A 3. ábrán látható szekvencia-diagram kidolgozása, vagy az X objektum Y és Z metódusainak kódolása és belövése.)]

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2010.03.21. 18:00	2,5 óra	Horváth Németh Tóth Oláh	Értekezlet. Döntés: Horváth elkészíti az osztálydiagramot, Oláh a use-case leírásokat.
2010.03.23. 23:00	5 óra	Németh	Tevékenység: Németh implementálja a <i>Kukac</i> osztály <i>eszik</i> és <i>maszik</i> metódusát.
...